توزيع محتوى

مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

للحلقة الإعدادية من مرحلة التعليم الأساسي

للعام الدراسي2023/2022

توزيع محتوى

مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

للحلقة الإعدادية من مرحلة التعليم الأساسي

الفصل الدراسي الأول

للعام الدراسي (2022 /2023)



توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للصف الأول الإعدادي العام الدراسي 2023/2022
الفصل الدراسي الأول (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضــوع	الأنشــطة المصــاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة **الموضوعات الإثرائية**		
1	أساسيات الكمبيوتر • تعريف الكمبيوتر • مراحل عمل الكمبيوتر • عناصر نظام الكمبيوتر • الأجهزة (المكونات المادية)	• يحدد وظائف الكمبيوتر في مجالات الحياة المختلفة • يحدد الفرق بين مفهومي البيانات والمعلومات • يعدد عناصر نظام الكمبيوتر • يصنف وحدات الإدخال والإخراج والتخزين • يفاضل بين وحدات التخزين
2	تابع: أساسيات نظام الكمبيوتر • تابع الأجهزة • البرمجيات • العنصر البشرى	• يوضح مكونات المعالج • يفرق بين أنواع الذاكرة • يميز بين أنواع البرمجيات المختلفة • يرتب وحدات التخزين حسب السعة التخزينية • يصنف مهام العنصر البشرى (محلل نظم-مصمم – مبرمج – مستخدم)
3	• ماهية نظم التشغيل	• يذكر مفهوم نظام التشغيل • يعدد وظائف نظام التشغيل • يصنف نظم التشغيل (مغلقة المصدر – مفتوحة المصدر)
4	• واجهة نظم التشغيل الرسومية	• تحميل أنظمة التشغيل المختلفة المثبتة على الجهاز • يوضح العناصر الأساسية لواجهة نظم التشغيل الرسومية • ضبط إعدادات نظام التشغيل
5	• التعامل مع الملفات والمجلدات	• يوضح مفهوم الملفات وأنواعها • ينشئ ملف ويقوم بحفظه • يفرق بين أمر حفظ وحفظ باسم • يتعرف طرق البحث المتعددة عن الملفات • يعرف مفهوم المجلد • يفرق بين مفهومي الملفات والمجلدات ينشئ المجلدات • يستخدم القائمة المختصرة لإنشاء المجلدات • تنفيذ عمليات (إعادة التسمية – الحذف – استرجاع المحذوفات) • يطبق عمليتي النسخ والقص
6	• شبكات الكمبيوتر	• يوضح مفهوم شبكة الكمبيوتر • يتعرف على أهمية وجود شبكة الكمبيوتر • يعدد مميزات شبكات الكمبيوتر • يتعرف على أنواع الشبكات • يشارك المجلدات والملفات



رقم الأسبوع	الموضـــوع	الأنشــطة المصــاحــبة
7	• برنامج معالجة الصور (الدرس الأول)	• يتعامل مع أحد برامج إنشاء ومعالجة الصور • يستخدم المساعد للتعرف على مكونات واجهة برنامج إنشاء ومعالجة الصور • يتقن مهارة التحديد
8	• برنامج معالجة الصور (الدرس الثاني)	• ينشئ ملف صورة جديدة • يصمم رسومات بسيطة باستخدام أدوات التحديد
9	• برنامج معالجة الصور (الدرس الثالث)	• يرسم أشكال متنوعة باستخدام أدوات الرسم • يعالج الصورة باستخدام أدوات الرسم
10	• برنامج معالجة الصور (الدرس الرابع)	• يغير من هيئة الصورة (بالنقل، التحجيم، الانعكاس...)
11	• برنامج معالجة الصور (الدرس الخامس)	• يوظف مفهوم الطبقات **Layers** في تصميم لوحة فنية
12	• برنامج معالجة الصور (الدرس السادس والدرس السابع)	• يضيف تحسينات لمظهر الصورة باستخدام **Filters**. • يميز بين الصورة النقطية **Raster Image** والصورة المتجهة **Victor Image**. • يفرق بين أنماط الصورة المختلفة **RGB – Gray Scale - Index**. • اضافة نص لطبقات الصورة. • حفظ ملف الصورة بامتدادات مختلفة.
13 14	• المشروع	• يصمم لوحة رسومية يستخدم فيها المفاهيم والمهارات المختلفة للبرنامج.
15 16	مراجعة عامة – اختبار عملي	

ملحوظة: يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

خبير المادة   مدير الإدارة   المدير العام



توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للصف الثاني الإعدادي العام الدراسي 2023/2022
الفصل الدراسي الأول (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضـــوع	الأنشـطة المصاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة **الموضوعات الإثرائية**		
1	- مواقع الويب.	• يتعرف مفهوم (موقع الويب/ الصفحة الرئيسة / صفحة الويب). • يستنتج أن موقع الويب يتكون من صفحة ويب أو أكثر. • يستنتج مكونات صفحة الويب (نص – صورة – فيديو – ارتباط تشعبي...). • يتعرف مفهوم صفحة الويب الثابتة **Web Page Static**. • يتعرف مفهوم صفحة الويب التفاعلية **Dynamic Web Page**.
2	- مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب.	• يفرق بين مراحل تصميم وإنشاء موقع الويب. • يرسم مخطط بسيط على الورق يتضمن صفحات الموقع. • يصمم رسم تخطيطي لصفحات ويب "موقع مدرستي". • يبحث عن النصوص اللازمة لصفحات الويب المختلفة. • يلتقط مجموعة من الصور لمدرسته من فصول ومعامل وملاعب... . • يحفظ الصور كملفات داخل أحد وحدات التخزين.
3 4	- إنشاء ومعالجة ملفات الصوت.	• يعد ويجهز لملف الصوت. • يسجل تعليق الصوتي بأحد برامج إنشاء ومعالجة الصوت. • يعدل في مقاطع الصوت بإضافة تأثير. • يعدل في مقاطع الصوت (قص واللصق/ الحذف). • يضع تأثيرات على أحد مقاطع الصوت. • يُصدر الصوت إلى ملف بامتداد مناسب **(MP3-WAV)**.
5 6	- إنشاء ومعالجة ملفات الفيديو.	• يستورد ملفات (صور/صوت) برنامج تحرير ومعالجة ملفات الفيديو. • ينشئ مشاهد فيديو داخل برنامج معالجة ملفات الفيديو. • يعدل في مشاهد الفيديو. • يحفظ ملف مشروع الفيديو. • يضيف تأثيرات لمشاهد الفيديو. • يضيف (مراحل انتقالية/ نص) لمشاهد الفيديو. • يصدر الفيديو إلى ملف بامتداد مناسب.
7	- لغة الترميز **HTML** - مفاهيم أساسية	• تعريف لغة **HTML** • أوامر **HTML** • القواعد الأساسية لإنشاء صفحة ويب باستخدام **HTML** • التركيب البنائي لإنشاء صفحة الويب باستخدام **HTML** • إضافة عنوان لصفحة الويب بالأمر **<title>.......</title>**
8	- إضافة محتوى لصفحة الويب - تنسيق صفحة الويب	• إضافة نص لصفحة الويب • تغيير اتجاه صفحة الويب باستخدام الخاصية **dir** • الكتابة بداية من سطر جديد بالأمر ** ** • توسيط النص بالأمر **<center> ... </center>**
9	- تابع تنسيق صفحة الويب - تنسيق خلفية صفحة الويب	• إضافة مسافة فارغة بين الكلمات بالأمر ** ** • تحديد لون كخلفية لصفحة الويب بالخاصية **bgcolor** • وضع صورة كخلفية لصفحة الويب بالخاصية **Background**
10	- تنسيق الخط في صفحة الويب	• الأمر ** ... ** لتنسيق الخط • الأوامر **<u>** و **<b>** و **<i>** لتغيير نمط الخط



رقم الأسبوع	الموضــوع	الأنشـطة المصاحبة
11	- اضافة وسائط متعددة لصفحة الويب	• إدراج صورة داخل صفحة الويب بالأمر<img> • التحكم في أبعاد الصورة بصفحة الويب الخاصية **height** والخاصية **width** • محاذاة الصورة داخل صفحة الويب الخاصية **Align**
12	- تابع اضافة وسائط متعددة لصفحة الويب	• إدراج الصوت كخلفية صوتية لصفحة بالأمر **<bgsound>** • إدراج فيديو داخل صفحة الويب بالأمر **<embed>**
13	- الارتباط التشعبي **Hyperlink**	• إدراج ارتباط تشعبي نصي بصفحة الويب بالأمر **<a>…** • إدراج ارتباط تشعبي لصورة بصفحة الويب بالأمر **<a>…**
14	- إنشاء مشروع "موقع مدرستي"	• إنشاء صفحة الويب " الرئيسة " **home.htm** • إنشاء صفحة الويب " عن المدرسة" **about.htm** • إنشاء صفحة الويب " ألبوم الصور " **photo.htm** • إنشاء صفحة الويب " الرؤية والرسالة " **contact.htm**
15	**مراجعة عامة – اختبار عملي**	
16		

ملحوظة: **يجب مراعاة العطلات والاجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.**

خبير المادة **مدير الإدارة** **المدير العام**



توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
للصف الثالث الإعدادي العام الدراسي 2023/2022
الفصل الدراسي الأول (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
1	**الفصل الأول: حل المشكلات Problem Solving** • حل المشكلة Problem Solving. • مراحل حل المشكلة Problem Solving Stages.	• يرتب خطوات حل المشكلة. • يضع خطوات الحل لبعض المشكلات الحياتية.
2	خرائط التدفق Flowchart: • خرائط التدفق البسيطة (Simple Flowcharts). • تدريب (1-1) خريطة تدفق لجمع عددين. • تدريب (1 -2) حل معادلة من الدرجة الأولى Y=3x+2.	• يكتب تعريف خرائط التدفق. • يعدد إرشادات رسم خرائط التدفق. • نشاط (1-1): خريطة التدفق لحساب مساحة ومحيط مستطيل. • نشاط (1-2): خريطة التدفق لحساب مساحة الدائرة. • نشاط (1-3): خريطة التدفق لحساب عدد السنوات بمعلومية عدد الشهور.
3	استخدام التفرع (اتخاذ القرار Decision) في خرائط التدفق: • تدريب (1-3) خريطة تدفق لطباعة كلمة ناجح في حالة أن تكون الدرجة المدخلة أكبر من أو تساوى 50. • تدريب (1-4) خريطة تدفق لطباعة حاصل قسمة عددين وإذا كان المقسوم عليه يساوى صفر يطبع "غير معرف".	• نشاط (1-4): خريطة تدفق لإدخال عددين ثم طباعة "العدد الأكبر هو؟" و "العدد الأصغر هو؟".
4	• تدريب (1-5) خريطة تدفق لإدخال رقم ثم طباعة نوع العدد (زوجي أو فردى). • تدريب (1-6) الحصول على درجة الحرارة ثم طباعة أكبر من الصفر أو أقل الصفر أو تساوى صفر.	• نشاط (1-5): خريطة التدفق لحساب مساحة دائرة نصف قطرها R .
5	استخدام الحلقات التكرارية في خرائط التدفق (LOOP) • تدريب (1-7) طباعة الأعداد من 1 إلى 3. تدريب (1-8) تعديل خريطة التدفق بالتدريب السابق لطباعة جدول ضرب 3.	• نشاط (1-6): تتبع قيم المتغير J وقيمة ما يطبع عند تنفيذ كل خطوة. • نشاط (1-7): خريطة تدفق لطباعة الأعداد الزوجية من 1 إلى 10.
6	• تدريب (1-9) طباعة مجموع الأعداد الصحيحة من 1 إلى 3. • حل أسئلة الفصل الأول.	• نشاط (1-8): مجموع الأعداد الفردية في الأعداد من 1 إلى 10. • نشاط (1-9): مجموع الأعداد الزوجية بدلاً من الفردية.
7	**الفصل الثانى : مقدمة فيجوال بيزك دوت نت** • لغة فيجوال بيزك دوت نت Visual Basic .Net. • البرمجة وذاكرة الكمبيوتر: • لغة Visual Basic.net وإطار العمل NET Framework. • لغة Visual Basic.Net وIDE:	• يرسم رسم تخطيطي لأهم مكونات شاشة (IDE).
8	• حل أسئلة الفصل الثاني.	• نشاط (2-1)
9	**الفصل الثالث: خصائص أدوات التحكم (Controls Properties)** • النموذج Form: ○ ضبط خصائص (Name) و (Text). ○ ضبط خصائص (FormBorderStyle), (ControlBox)، (MaximizeBox) ، (MinimizeBox)،(BackColor) ، (RightToLeftLayout)،(RightToLeft). ○ (WindowState)	• يضبط خصائص نافذة النموذج (form) كما ورد بالكتاب المدرسي.



رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
10	• زر الأمر Button: ○ ضبط خصائص (Location) - (Size). ○ ضبط خصائص(Font) - (BackColor) - (ForeColor) . • العنوان Label: ○ ضبط خصائص (BorderStyle)-(AutoSize). • صندوق الكتابة Textbox: ○ ضبط خصائص -(MaxLength) -(MultiLine) (PasswordChar).	• يرسم زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يغير موقع زر الأمر (Button) على نافذة النموذج (Form). • يضبط خصائص اللون الأمامي والخلفي والخط لزر الأمر. • يتحكم في حجم أداة التحكم العنوان (Label). • يضع حدود لأداة التحكم العنوان (Label). • يضبط خصائص صندوق الكتابة كما ورد بالكتاب المدرسي.
11	• صندوق القائمة ListBox: ○ ضبط خصائص (Sorted)-(SelectionMode)-(Items). • صندوق التحرير والسرد ComboBox: ○ ضبط خصائص - (AutoCompleteMode) (AutoCompleteSource).	• يضبط خصائص كل من • ListBox • ComboBox كما ورد بالكتاب المدرسي
12	• صندوق المجموعة GroupBox. • زر (اختيار بديل واحد) RadioButton • صندوق الاختيار CheckBox. • حل أسئلة الفصل الثالث.	• يضع صندوق مجموعة (GroupBox) مرتين ثم يرسم أزرار (اختيار بديل واحد) RadioButton داخل كل مجموعة بحيث تعبر المجموعة الأولى عن النوع (ذكر أو أنثي) والمجموعة الثانية تعبر عن الحالة الاجتماعية (أعزب أو متزوج ...الخ) • يرسم عدة صناديق اختيار (CheckBox) توضح اللغات (انجليزية - فرنسية) التي يجيدها الطالب.
13	<u>الفصل الرابع: نافذة الكود (Code Window)</u> • نافذة الكود (Code Window). • معالج الحدث (Event Handler).	• يفتح نافذة الكود (Code Window). • ينشأ معالج حدث نقر لزر أمر (Button) من خلال نافذة الكود (Code Window).
14	• ضبط الخصائص (Properties) برمجيا. • حل أسئلة الفصل الرابع	• ضبط خاصية Text برمجيا كما ورد بالكتاب المدرسي.
15	• مراجعة عامة	• عمل مشروعات بسيطة مستخدما الأدوات التي تم دراستها مثال: عمل واجهة مشروع لحساب مجموع رقمين مستخدما الأدوات النموذج – أداة العنوان – مربع الكتابة – زر الأمر مع ضبط خصائص الأدوات.
16		

<u>ملحوظة:</u> يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

خبير المادة مدير الإدارة المدير العام



توزيع محتوى

مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

للحلقة الإعدادية من مرحلة التعليم الأساسي

الفصل الدراسي الثاني

للعام الدراسي (2022 /2023)



توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للصف الأول الإعدادي العام الدراسي 2023/2022
الفصل الدراسى الثانى (نظرى وعملى)

رقم الأسبوع	الموضــوع	الأنشـطة المصـاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة الموضوعات الإثرائية		
1	**الوحدة الأولى:** • المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch	• يشرح برنامج سكراتش Scratch • يحدد أهمية برنامج سكراتش Scratch • يتعرف الواجهة الرئيسية لبرنامج Scratch • يحدد مناطق العمل لبرنامج Scratch • يوظف بعض الأوامر المرتبطة بالحركة والحدث لإنتاج المشروع • يشارك زملائه في انتاج مشروعه التعليمي (Games)
2	• استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار	• يستخدم أوامر التكرار Repeat من مجموعة التحكم • يحفظ المشروع • يضيف كائن جديد New Sprite • يتعامل مع الملفات • يستخدم شريط أدوات التحكم بطريقة صحيحة • يوظف المقاطع البرمجية في منطقة البرامج Script Area • يشارك زملائه في مراحل انتاج مشروعه التعليمي
3	• التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات	• التعامل مع الخلفية Backdrop للمنصة Stage • يتحكم في المظاهر المختلفة (Costumes) للكائنات • يوظف أوامر المظهر Looks في انتاج مشروعه • يتعاون مع زملائه في انتاج مشروعه التعليمي • يستنتج أفكار مشروعات جديدة
4	• أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت	• يستخدم أوامر القلم Pen Blocks • تغيير لون القلم • تكوين أشكال هندسية باستخدام أوامر القلم • يستنتج كيف يصمم أشكال هندسية جديدة • يضيف أمر الصوت Sound Blocks الى المقاطع البرمجية • يعرف كيفية التعامل مع الصوت وعمل تسجيل صوتي • يستخدم الأحداث المختلفة Events Blocks • يقارن بين الأحداث Events المختلفة
5 6	• التعامل مع أحداث مجموعة (Sensing) • أوامر التحكم الشرطي IF…Than	• إعداد مشاريع ألعاب
7	• المشروع	• يشارك زملائه فى انتاج مشروعه التعليمى



رقم الأسبوع	الموضـــوع	الأنشـطة المصـاحبة
8	الوحدة الثانية: الإنترنت • المفاهيم الأساسية للإنترنت • بعض خدمات الإنترنت	• يحدد مفهوم الإنترنت • يميز مصطلحات الاستخدام في الإنترنت • يستنتج العناصر الأساسية لمتطلبات الإنترنت • يوضح مفهوم موقع الويب • يتعرف عناصر عنوان موقع الويب • يفرق بين مفهومي Download، Upload • يعدد بعض خدمات الإنترنت • يستخدم خدمات الإنترنت وتطبيقاتها وبرامج الاتصال للاستفادة منها في المجالات المختلفة • يمارس عمليات نشر المحتوى والملفات وتبادلها عبر أدوات الاتصال التكنولوجية (البريد الإلكتروني) • يناقش تأثير استخدام خدمات تقنيات المعلومات الحديثة على المجالات الدراسية والحياتية المختلفة
9		
10	• المفاهيم الأساسية للحوسبة السحابية • خدمات الحوسبة السحابية	• يحدد ماهي الحوسبة السحابية • يتعرف المكونات الرئيسة للحوسبة السحابية • يتعرف متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية • يبحث عن خدمات الحوسبة السحابية • يتعرف فوائد الحوسبة السحابية • يبحث عن أشهر مقدمي خدمات الحوسبة السحابية • يوضح بعض المفاهيم والمصطلحات العلمية الأساسية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات • يتعرف مميزات استخدام أدوات وتطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على المستوى الاجتماعي والفكري والتعليمي • يبحث عن كيفية استخدام خدمات الحوسبة السحابية • ينشئ بريد إلكتروني بعنوان مناسب • يستخدم أحد خدمات الحوسبة السحابية • ينشئ مستند بخدمة الحوسبة السحابية • يتعامل مع المستند (التحرير-التنسيق...) • يشارك المستند مع زملائه
11		
12	• الاستخدام الآمن للإنترنت	• يتعرف أوضاع الجلوس الصحيح أم جهاز الكمبيوتر • يمارس الأوضاع الصحيحة للجلوس على جهاز الكمبيوتر • يذكر أكبر عدد من أشكال التعدي الإلكتروني عبر شبكة الانترنت • يشارك زملاءه في التوعية بأهمية الاستخدام الآمن للإنترنت في حياتنا
13	مراجعة عامة + اختبار عملي	
14		

ملحوظة:

يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

خبير المادة **مدير الإدارة** **المدير العام**



توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للصف الثاني الإعدادي العام الدراسي 2023/2022
الفصل الدراسي الثاني (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضـــوع	الأنشـطة المصـاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة **الموضوعات الإثرائية**		
1	**الوحدة الأولى:** • النموذج Form – بعض أدوات النموذج	• يشرح أوامر لغة الترميز HTML. • يوظف أوامر لغة الترميز HTML في إنتاج صفحة ويب تفاعلية • يجري بعض العمليات (إضافة حقل/ إضافة زر اختيار بديل واحد Radio Button) في لغة HTML
2	• لغة HTML-تابع بعض أدوات النموذج	• يشرح بعض عناصر لغة الترميز HTML (صندوق الاختيار- زر الأمر Button - زر إرسال Submit - زر جديد Reset) • يكتب أوامر لغة الترميز HTML بطريقة صحيحة
3	• المشروع	• تصميم صفحة ويب لتسجيل بياناتك
4	**الوحدة الثانية:** • المفاهيم الأساسية للغة Java Script	• يتعرف بعض المفاهيم الأساسية للغة Java Script • يتعرف القواعد الأساسية لإنشاء صفحة ويب باستخدام أوامر لغة Java Script • يكتب كود بلغة Java Script بدقة
5	• استدعاء كود Java Script	• يتعرف طريقة استدعاء كود Java Script باستخدام زر أمر.button • يتعرف ماهية الدالة Function • يكتب كود استدعاء الدالة Function • يوظف أدوات لغة البرمجة Java Script في مشروعة التفاعلي
6	• جملة التفرع If Statement	• يستخدم بعض أوامر لغة Java Script لإنشاء صفحة ويب • يحل أمثلة باستخدام التعبير الشرطي if condition • يتعاون مع زملاءه في تنفيذ أنشطة التعلم
7 8	• التحقق من صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب	• يناقش صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب • يجري عمليات إدخال البيانات على صفحة الويب • يشارك زملاءه في إدخال بيانات بعض الطلاب على صفحة الويب التفاعلية
9	• تابع التحقق من صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب	• يناقش صحة البيانات المدخلة في صفحة الويب • يجري عمليات إدخال البيانات على صفحة الويب • يشارك زملاءه في إدخال بيانات بعض الطلاب على صفحة الويب التفاعلية
10 11	• مشروع	• يصمم صفحة ويب تفاعلية • يطور صفحة الويب التفاعلية • يقارن بين صفحة الويب الساكنة والتفاعلية
ملاحظة: موضوع HTML5 إثرائي		



رقم الأسبوع	الموضـــوع	الأنشـطة المصاحبة
12	الوحدة الثالثة: • الاستخدام الآمن للإنترنت	• يتعرف المفاهيم الشائعة لمستخدمي شبكة الإنترنت (سرقة الهوية ـ البرامج الضارة ـ برامج التجسس....) • يذكر أكبر عدد من الافكار للمواقف التي يمكن أن يتعرض لها مستخدمي خدمات الانترنت • يصمم لوحة الكترونية بمواقف الاستخدام السيء للإنترنت • يشرح ارشادات الاستخدام الامن لخدمات الإنترنت • يقدر أهمية الاستخدام الامن لخدمات الإنترنت في حياتنا
13	مراجعة عامة – اختبار عملي	
14		

ملحوظـة:

يجب مراعاة العطلات والاجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

خبير المادة　　　　مدير الإدارة　　　　المدير العام



توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
للصف الثالث الإعدادي العام الدراسي 2023/2022
الفصل الدراسى الثانى (نظرى وعملى)

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
1	**الفصل الأول: البيانات Data** • أنواع البيانات (Data Types) • الثوابت والمتغيرات (Constant & Variables)	- تدريب (1-1). - تدريب (1-2).
2	• تابع الثوابت والمتغيرات (Constant & Variables) • جملة التخصيص (Assignment)	- تدريب (1-3). - تدريب (1-4). - تدريب (1-5).
3	• أولويات تنفيذ العمليات الحسابية • الأخطاء (Errors)	- يعطى الطالب تعبيرات حسابي ويقوم بحسابها حسب أولويات تنفيذ العمليات الحسابية. - أمثلة للأنواع المختلفة من الأخطاء
4	• حل أسئلة الفصل الأول	
5	**الفصل الثاني: التفرع Branching** • التفرع باستخدام جملة If…Then • التفرع باستخدام If…Then..Else…	- فهم تحويل خريطة التدفق الى جملة IF - أمثلة لأشكل مختلفة من التعبير الشرطي Conditional Expression المستخدم مع جملة IF - تدريب (2-1). - تدريب (2-2). - تدريب (2-3).
6	• التفرع باستخدام Select…Case	- تدريب (2-4). - تدريب (2-5).
7	• حل أسئلة وتدريبات الفصل الثاني	
8	**الفصل الثالث: التكرار والإجراءات Looping & Procedures** • استخدام الجملة For…Next	- تدريب (3-1). - تدريب (3-2).
9	• تابع For…Next التحكم في البداية والنهاية ومقدار الزيادة في جملة For...Next	- تدريب (3-3). - تدريب (3-4).
10	• استخدام Do while	تدريب (3-5) تحويل جملة for الى do while تدريب (3-6).
11	• الإجراء Procedure • الإعلان عن الإجراء Sub	- تدريب (3-7). - تدريب (3-8).



12	• الإعلان عن الدالة **Function** • حل أسئلة وتدريبات الفصل الثالث	- تدريب (3-9).
13	<u>الفصل الرابع: التعدي الإلكتروني</u>	
14	• مراجعه عامة	

<u>ملحوظة</u>:

يجب مراعاة العطلات والإجازات الرسمية ومواعيد الامتحانات.

خبير المادة **مدير الإدارة** **المدير العام**



الموضوعات الإثرائية
في
الحلقة الإعدادية
للعام الدراسي 2023/2022



الموضوعات الإثرائية

في منهج الصف الأول الإعدادي 2022-2023 م

الفصل الدراسي الأول

م	الصفحة	الموضوع
1	10	عزيزي الطالب + نشاط (1)
2	19 ، 20	• الملاحظة + صورة (اللوحة الأم+Computer Case)
3	22	• ترتيب وحدات قياس السعة من الأصغر للأكبر • للتحويل بين وحدات القياس
4	26	• تنقسم البرمجيات بناءاً على حقوق ملكيتها الى ثلاث أنواع
5	34	• وظائف نظام التشغيل
6	52	• البحث عن ملف داخل جهاز الكمبيوتر
7	66	• أهم فوائد شبكة الكمبيوتر
8	88	• نشاط (3)
9	89	• استخدام المساعد F1 للتعرف على مكونات واجهة برنامج • نشاط (4) • ملاحظات هامة
10	149	• أداة النص Text Tool
11	158-167	• فلتر (Emboss – Page Curl – Supernova – Film – Weave – Old Photo – Map Object)

خبير المادة　　　　مدير الإدارة　　　　المدير العام



الموضوعات الإثرائية

الصف الأول الإعدادي 2022-2023 م

الفصل الدراسي الثاني

ملحوظة: تم نقل برنامج Scratch بأكمله إلى بداية الفصل الدراسي الثاني (بداية الكتاب)

م	الصفحة	الموضوع
1	128- 129	• أشهر البروتوكولات المستخدمة في الإنترنت • عناصر الموقع + صفحة الويب Web Page + الصفحة الرئيسة
2	129	• عناصر الموقع + الرسم التوضيحي الخاص به
3	138- 140	• خدمة القوائم البريدية – خدمة نقل الملفات – خدمة المجموعات – خدمة المحادثة – خدمة توفير مواقع التواصل الاجتماعي – خدمة التجارة الإلكترونية – خدمة البريد الإلكتروني.
4	146	• النشاط الخاص بتبويب المكتبة التعليمية الرقمية بمادة العلوم
5	155	• متطلبات إعداد المشروع
6	158	• فقرة 2 " ويمكنك تصور الحوسبة السحابية على أنها شبكة... " حتى نهاية الفقرة • وفقرة 3 " فالحوسبة السحابية مفهوم جديد لمشاركة......" حتى نهاية الفقرة
7	159	• ولكن ماهي المكونات الرئيسة للحوسبة السحابية؟
8	161، 162	• ماهي فوائد الحوسبة السحابية؟
9	163	• أشهر مقدمي خدمة الحوسبة السحابية

خبير المادة   مدير الإدارة   المدير العام



الموضوعات الإثرائية

الصف الثاني الإعدادي 2022-2023 م

الفصل الدراسي الثاني

تم جعل موضوع HTML5 بأكمله (إثرائي)

م	الصفحة	الموضوع
1	79- 86	• الموضوع السابع بأكمله (HTML5) في الكتاب.

وكذلك أي جزء متعلق بهذا بالموضوع الإثرائي سواء كان شرح أو أسئلة .... إلخ.

خبير المادة **مدير الإدارة** **المدير العام**